

**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII B DI SMPN 2 KUNJANG KEDIRI**

**IMPLEMENTATION OF GROUP GUIDANCE USING CROSSWORD GAME TO IMPROVE STUDY
ACHIEVEMENT OF VIII B CLASS IN SMPN 2 KUNJANG KEDIRI**

Igaretta Lutviana

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
igaretha@yahoo.co.id

Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag., M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
prodi_bk_unesa@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang dijadikan sebagai alternatif bantuan bagi siswa yang memiliki prestasi belajar rendah pada mata pelajaran Matematika. Bimbingan kelompok selain memiliki fungsi pencegahan (*preventif*) juga memiliki fungsi penyembuhan (*kuratif*).

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B di SMPN 2 Kunjang Kediri yang memiliki prestasi belajar rendah. Dari hasil *pre-test* ditemukan 6 siswa yang memiliki prestasi belajar rendah diketahui perolehan nilai ulangan berada dibawah kriteria ketuntasan belajar matematika yaitu 73 dengan predikat B-.

Setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dari enam siswa yang ditandai kurang dari kriteria ketuntasan minimum naik melampaui kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan mata pelajaran Matematika. Jenis penelitian ini adalah *pre-test dan post-test one group design*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi dan wawancara. Metode analisis data yang digunakan adalah uji tanda, diketahui nilai paling kecil menjadi $T_{hitung} = -15,000$ bila (α) taraf kesalahan 5% (uji 2 fihak), maka $T_{tabel} = -2,571$ dengan $N=6$. Demikian ($T_{hitung} < T_{tabel}$) atau ($-15,000 < -2,571$). Maka disimpulkan bahwa bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Permainan Teka-teki Silang, Prestasi Belajar.

Abstract

This research aims determine the implementation of group guidance using crossword game to improve study achievement. Group guidance using crossword game is used a learning alternative for students who have a low achievement, especially in mathematics. The function of group guidance are as prevention and healing.

Objects of this research are the students of VIII B class of SMPN 2 Kunjang who have a low achievement. From pre-test result, we find 6 students who have a low achievement indicated by the math exam results below the average that are 73 with predicate B-.

After given group guidance using crossword game, the result of post-test shows that there is an improvement of the six students indicated by increase of exam result of mathematics that exceeds the minimum completeness score. The kinds of this research are pre-test and post-test one group design. Methods of data collecting of this research is observation and interview. Data analysis method used is to sign test, it is got the smallest value becomes $T_{hitung} = -15,000$ if (α) the error level is 5 % (two side test), then the $T_{tabel} = -2,571$ with $N = 6$. Thus, ($T_{count} < T_{table}$) or ($-15,000 < -2,571$). It was concluded that the group guidance using crossword game can improve study achievement.

Keywords : group guidance, crossword game, study achievement.

PENDAHULUAN

Aktivitas belajar bagi setiap individu, tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Hal ini disebabkan masing-masing individu mempunyai karakter dan tingkat kecerdasan yang berbeda, seperti yang terjadi pada anak kelas VIII B SMPN 2 Kunjang. Anak yang tergolong lambat akan lebih banyak membutuhkan waktu untuk menyelesaikan belajarnya. Sebaliknya anak yang tergolong cepat dalam belajar, akan dapat menyelesaikan kegiatan belajar dalam waktu lebih cepat dari yang diperkirakan.

Menurut Cronbach (dalam Bahri 2008:13) bahwa *“learning is shown by change in behavior as a result of experience”*, artinya belajar sebagai aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Setiap individu memang tidak ada yang sama dalam perubahan perilaku. Perbedaan individual inilah yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar yang terjadi dikalangan siswa SMPN 2 Kunjang, Kediri. Peneliti menemukan permasalahan ini melalui wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas VIII B pada tanggal 21 September 2015 di SMPN 2 Kunjang. Beliau mengatakan bahwa terdapat beberapa siswa dari 32 siswa yang mengalami prestasi belajar rendah pada mata pelajaran Matematika. Rendahnya prestasi belajar tersebut ditandai dengan siswa yang mendapat nilai minimal dibawah 73 dengan predikat B-. Beberapa siswa mengaku penyebab rendahnya nilai karena bingung dengan materi pelajaran matematika yang cukup banyak dan rumit. Sehingga siswa merasa kesulitan ketika memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Prestasi belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar atau sengaja untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui penambahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Peningkatan prestasi belajar siswa selalu menjadi harapan semua pendidik agar apa yang dikehendaki dapat tercapai terutama bagi konselor yaitu membantu seluruh kebutuhan siswa dalam proses belajar di sekolah, sehingga tidak dapat lepas dari permasalahan guru mata

pelajaran pada umumnya (mata pelajaran Matematika). Untuk itu perlu adanya proses pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Kaitannya implementasi Kurikulum 2013, belajar harus dipandang sebagai aktivitas psikologis yang memerlukan dorongan dari luar. Diantaranya: a) bagaimana memotivasi peserta didik, dan bagaimana materi belajar harus dikemas sehingga bisa membangkitkan motivasi, gairah dan nafsu belajar, b) belajar perlu dikaitkan dengan seluruh kehidupan peserta didik, agar dapat menumbuhkan kesadaran mereka terhadap manfaat dari perolehan belajar (Mulyasa, 2014:107).

Agar pembelajaran dapat disajikan secara menarik, efisien dan efektif, guru memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu dalam mengajar. Menurut Sadiman (2008:7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim penerima pesan. Melalui media, guru dapat mengefektifkan waktu dalam mengajar.

Media pembelajaran tidak harus berupa benda tetapi dapat berupa permainan. Menurut Tarigan (2011:229), permainan teka-teki silang adalah jenis permainan kata dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang ditentukan dalam teka-teki silang tersebut. Melalui kebiasaan teka-teki silang, diharapkan anak akan terbiasa untuk bersikap tekun, tenang dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan itulah menjadikan anak termotivasi dalam menjawab soal-soal, sehingga anak tidak lagi merasa prestasi belajar yang didapat rendah.

Untuk membimbing siswa dalam meningkatkan prestasi belajar, konselor menggunakan layanan bimbingan kelompok. Menurut Romlah 2001 (dalam Erlina, 2013:81), “bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan kepada individu dalam situasi kelompok yang ditujukan untuk mencegah timbulnya suatu masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa serta pengelolaannya dilakukan dalam situasi kelompok”.

Tahapan bimbingan kelompok yang digunakan pada penelitian ini seperti pada umumnya, meliputi tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran. Tahap kegiatan, peneliti akan memberikan media permainan teka-teki silang dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Matematika. Peran konselor dalam memberikan bimbingan kelompok untuk meningkatkan prestasi belajar dalam matematika yaitu 1). Konselor mendorong siswa untuk bekerja atau berlatih dengan kemampuan yang terbaik yang dimiliki oleh siswa, 2). Konselor menjalin kerjasama dengan guru matematika dalam menyelesaikan latihan-latihan matematika dan mendorong (memotivasi) siswa untuk menggunakan kemampuan dan disiplin dalam mengerjakan soal latihan, 3). Konselor mendorong siswa untuk disiplin, 4). Tangkas dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan waktu yang cepat, 5). Konselor perlu mendorong siswa mengetahui manfaat matematika bagi karir masa depan. Sedangkan menurut hasil penelitian Naqiyah (2009) bahwa 1). Pada para pengajar supaya memberikan pembelajaran yang banyak memberikan pengalaman keberhasilan bagi siswa (*deep understanding*), 2). Pada profesi bimbingan dan konseling khususnya konselor perlu bekerjasama dengan guru untuk melihat isi pembelajaran sehingga bisa memberikan bantuan belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam rancangan penerapan layanan bantuan yang akan diberikan untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Matematika, peneliti menggunakan media permainan teka-teki silang yang diaplikasikan kedalam dunia bimbingan konseling melalui layanan bimbingan kelompok.

Tahapan bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang yang pertama adalah pembentukan kelompok bimbingan oleh peneliti hingga memasuki tahap peralihan. Setelah memasuki tahap kegiatan, peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Matematika. Dalam kolaborasi tersebut terjadi pembagian tugas antara peneliti dan guru mata pelajaran. Guru mata pelajaran Matematika bertugas menjelaskan materi mata pelajaran Matematika yang akan dibuat teka-teki silang. Kemudian

dilanjutkan pelaksanaan permainan teka-teki silang dimana peneliti bertugas membantu dan mengarahkan siswa mengerjakan teka-teki silang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media permainan teka-teki silang dapat membantu siswa meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, bahwa pentingnya dilakukan penelitian ini sebagai wujud inovasi dalam dunia Bimbingan dan Konseling. Seiring berkembangnya zaman, peneliti mencoba mengaplikasikan hal baru dalam Bimbingan dan Konseling untuk menambah keragaman media bermain dalam Bimbingan dan Konseling.

Permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik mampu secara bebas menjauhkan pikiran dari kepenatan, membangkitkan keinginan belajar dan minat yang baru dalam kegiatan belajar. Media permainan teka-teki silang dianggap efektif untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa karena dalam kesempatan itu siswa akan menghayati secara langsung situasi masalah yang dihadapinya. Selanjutnya dalam pementasan diadakan diskusi dengan tujuan untuk mengevaluasi pemecahan masalah.

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan pendekatan *pre experimen design*, model *pre-test* dan *post-test one group design* dengan rancangan satu kelompok tanpa pembandingan (Sugiyono, 2012:73).

Pertama dilakukan observasi (*pre-test*) nilai ulangan siswa, kemudian dilaksanakan perlakuan layanan bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang (*treatment*). Selanjutnya dilakukan pengukuran kembali (*post-test*) untuk melihat ada tidaknya pengaruh perlakuan bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang terhadap meningkatnya prestasi belajar siswa.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMPN 2 Kunjang-Kediri yang memiliki prestasi belajar rendah terutama pada mata pelajaran Matematika sebanyak 6 anak. Diperoleh dari data nilai ulangan Matematika berdasarkan observasi dengan guru mata pelajaran Matematika.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil *pre-test*, diperoleh 6 siswa dari kelas VIII B SMPN 2 Kunjang, Kediri yang termasuk dalam kategori memiliki prestasi belajar rendah, terutama pada mata pelajaran Matematika. Diketahui dari perolehan nilai ulangan harian Matematika yang berada dibawah kriteria ketuntasan belajar yaitu 73 dengan kriteria predikat B-. Selanjutnya keenam siswa diberikan perlakuan bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang.

Setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang sebanyak 5 kali pertemuan, selanjutnya dilakukan *post-test* yaitu memberikan ujian remedial dengan bobot materi yang setara dengan materi *pre-test*. Tujuannya adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan skor prestasi belajar siswa, terutama Matematika setelah memperoleh bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang.

Menurut kajian psikologi Skinner, tanda orang belajar diketahui lewat respons yang dihasilkan dari aktivitas berupa stimulus dari orang lain atau sesuatu sehingga siswa mau melakukannya. Lebih jauh kajian Gagne, menurutnya apa yang dinamakan belajar tidak hanya mendapat respons dari stimulus saja tetapi perubahan (perbaikan) atau tidak setelah kita berhubungan dengan berbagai kegiatan tersebut (Warsita, 2008:66). Namun membuktikan ada atau tidaknya kontribusi yang dihasilkan, Piaget menyebutkan setidaknya harus ada interaksi yang terus menerus dengan lingkungan tersebut (Azwar, 2011:35). Baru dikatakan aktivitas sebagai belajar.

Ketiga pakar psikologi yaitu Skinner, Gagne, dan Piaget percaya bahwa proses belajar terjadi pada jalinan

proses “dialog” antara seseorang dengan apa yang dihadapinya. Rogers mengatakan, akhir dari proses tersebut adalah apa yang sering disebutkan orang memanusiakan manusia.

Media permainan teka-teki silang akan diaplikasikan dalam Bimbingan dan Konseling dengan Bimbingan Kelompok. Permainan menggunakan alat bertujuan menunjang pemain agar mudah memainkan dan merangsangnya menjadi lebih semangat. Menurut Elizabeth kegunaan media dari bermain diantaranya: pertama, supaya siswa (pengguna mainan) menjadi jelas menerima pesan yang terkandung dalam esensi mainan tersebut. Kedua, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra siswa untuk menggunakan mainan tersebut. Ketiga, faktor pendorong atau motivasi agar siswa lebih tertantang. Keempat, alat ukur sejauh mana mainan tersebut dapat digunakan.

Media tidak harus berupa benda tetapi dapat pula berupa suatu permainan. Apabila siswa yang dipandang belum mencapai prestasi belajar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, maka akan diberi bantuan yang sifatnya khusus dan lebih ditekankan pada usaha cara-cara belajar, cara mengajar, penyesuaian materi pengajaran serta penyembuhan hambatan-hambatan belajar yang dihadapi. Pada pelaksanaan media permainan teka-teki silang memerlukan suatu kerjasama dengan pihak lain, pemberian media permainan ini peneliti mengkolaborasikan pelaksanaan dengan guru mata pelajaran Matematika. Diharapkan pengajaran media permainan teka-teki silang dalam bimbingan kelompok akan efektif karena pemimpin kelompok atau peneliti lebih berfokus membimbing siswa sampai tujuan bimbingan yang diharapkan.

Adanya perbedaan nilai prestasi belajar Matematika diperkuat oleh hasil analisis *non parametric* dengan uji tanda bahwa ada perubahan dari siswa yang memiliki prestasi belajar rendah pada mata pelajaran Matematika mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan bimbingan kelompok media permainan teka-teki silang. Hasil skor *post-test* menunjukkan peningkatan nilai prestasi belajar Matematika cukup signifikan.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji tanda diperoleh hasil $N = 6$ dengan taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ adalah $0,05$, $T_{tabel} = -2,571 > T_{hitung} = -15,000$, maka hipotesis penelitian ini diterima dan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada skor atau perolehan nilai siswa pada mata pelajaran Matematika sebelum dan sesudah penerapan Bimbingan Kelompok Media Permainan Teka-teki Silang. Hal ini berarti terdapat peningkatan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan Bimbingan Kelompok Media Permainan Teka-teki Silang.

Sebelum diberikan Bimbingan Kelompok Media Permainan Teka-teki Silang, sejumlah 6 siswa kelas VIII B di SMPN 2 Kunjang, Kediri dikategorikan memiliki prestasi belajar yang rendah, khususnya mata pelajaran Matematika. Setelah diberikan perlakuan Bimbingan Kelompok Media Permainan Teka-teki Silang, siswa mampu meningkatkan prestasi belajarnya pada Matematika. Terbukti dari adanya peningkatan nilai atau skor nilai ulangan yang diperoleh dari keenam siswa yang telah mendapatkan Bimbingan Kelompok Media Permainan Teka-teki Silang. Dari analisis setiap individu, diketahui keenam subjek penelitian yaitu Anggrek, Lavender, Melati, Kamboja, Lyli, dan Cempaka mengalami peningkatan perolehan nilai pada mata pelajaran Matematika yang sebelumnya berada dibawah KKM dan mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum mata pelajaran Matematika. Artinya keenam siswa yang menjadi subjek penelitian mampu meningkatkan prestasi belajarnya pada mata pelajaran Matematika.

B. SARAN

Saran yang diberikan oleh peneliti kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Konselor

Dengan adanya bukti bahwa Bimbingan Kelompok Media Permainan Teka-teki Silang untuk meningkatkan prestasi belajar, khususnya mata pelajaran Matematika. Diharapkan konselor dapat menggunakan media permainan teka-teki silang sebagai salah satu metode dalam membantu membimbing siswa untuk meningkatkan prestasi belajar di kelas.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu dilakukan tanpa mengontrol variabel lain yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil penelitian dan faktor lingkungan yang dapat mengganggu aktivitas bimbingan kelompok. Pemberian Bimbingan Kelompok Media Permainan Teka-teki Silang hanya dilakukan selama 5 kali pertemuan. Dibutuhkan waktu yang lebih banyak dalam melaksanakan perlakuan sehingga memungkinkan tercapainya tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta..
- Arifianto, N.P. 2014. *Penggunaan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Tunarungu Di SLB-AB Kemala Bhayangkari 2 Gresik*. Surabaya: UNESA.
- Aries.S.Sadiman. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, Saifuddin. 2011. *Pengantar Psikologi Intelegensi*.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Rahasia Sukses Belajar*.
Jakarta: Rineka Cipta.

Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi
Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
Offset.

Naqiyah, Najlatun. 2009. *Hubungan antara Rasa
Keberhasilan Bidang Akademik (Academic Self-
Efficacy) dengan Prestasi Belajar Mahasiswa di
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
(FMIPA) Universitas Negeri Surabaya (UNESA)*.
Malang: UM

Sari, Erlina Permata. 2012. "Pengembangan model
layanan bimbingan kelompok dengan teknik
sosiodrama untuk meningkatkan sikap
proposional". Jurnal Bimbingan dan Konseling.
Vol. 2 No. 2: hal. 79-85.
(<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>,
diakses pada tanggal 11 Januari 2015).

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif
dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H.G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung:
Angkasa.

Warsita, Bambang. 2008. *Teori Belajar M. Gagne dan
Implikasi pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar*.
Jurnal teknodik, vol. XII, no. 1, hal. 66, diakses
pada tanggal 12 Maret 2015.